



PAL

TOMB RAIDER™



featuring
LARA CROFT

EIDOS
INTERACTIVE

Precautions

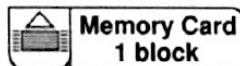
- This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation.
- Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service and Hotline Nos.

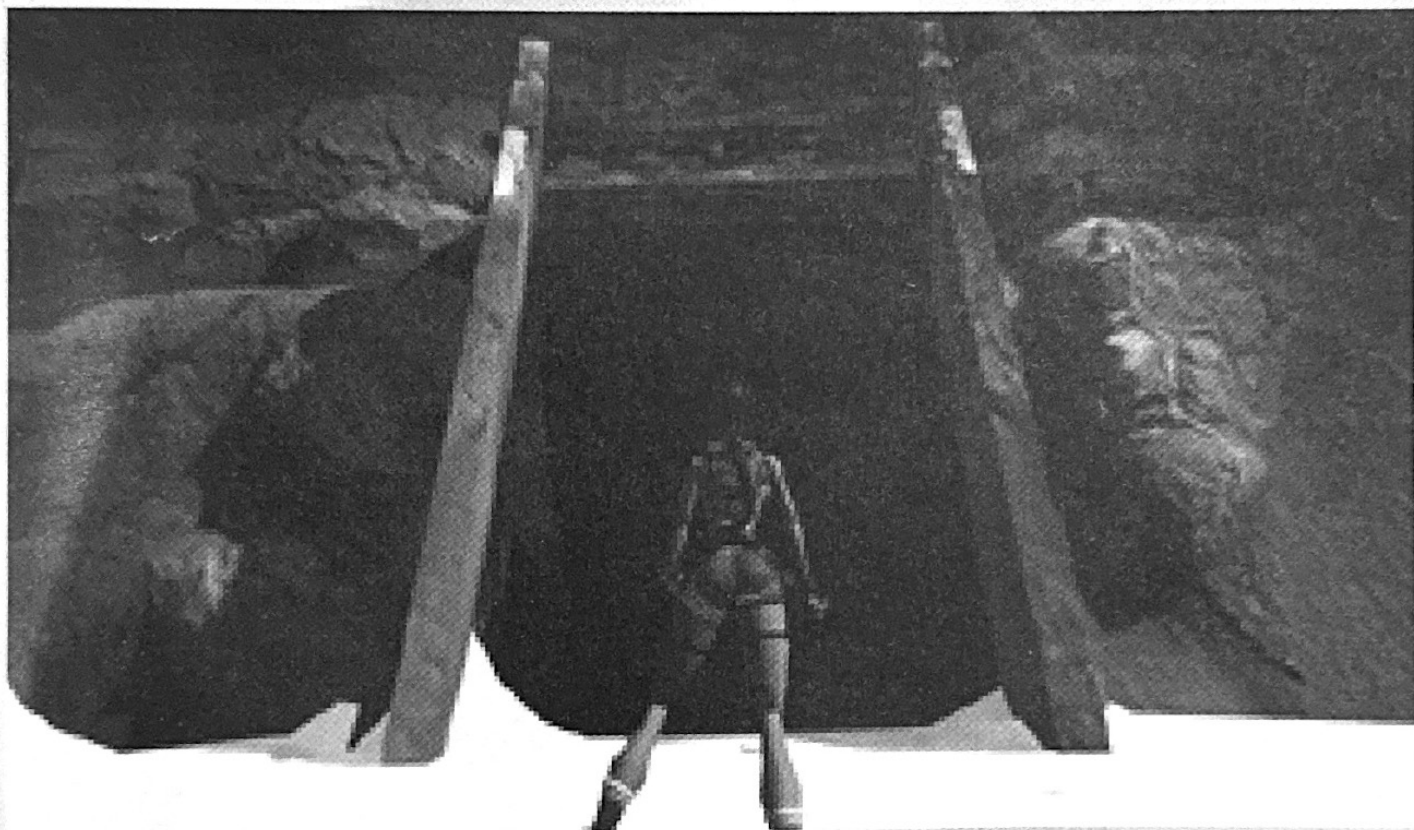
™ & © 1996 Core Design Limited. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published and Developed by Core Design Limited.



SLES-00024

INTRODUCTION

Lara Croft, daughter of Lord Henshingly Croft, was raised to be an aristocrat from birth. After attending finishing school at the age of 21, Lara's marriage into wealth had seemed assured, but on her way home from a skiing trip her chartered plane had crashed deep in the heart of the Himalayas. The only survivor, Lara learned how to depend on her wits to stay alive in hostile conditions a world away from her sheltered upbringing. 2 weeks later when she walked into the village of Tokakeriby her experiences had had a profound effect on her. Unable to stand the claustrophobic suffocating atmosphere of upper-class British society, she realised that she was only truly alive when she was travelling alone. Over the 8 following years she acquired an intimate knowledge of ancient civilisations across the globe. Her family soon disowned their prodigal daughter, and she turned to writing to fund her trips. Famed for discovering several ancient sites of profound archaeological interest she made a name for herself by publishing travel books and detailed journals of her exploits.



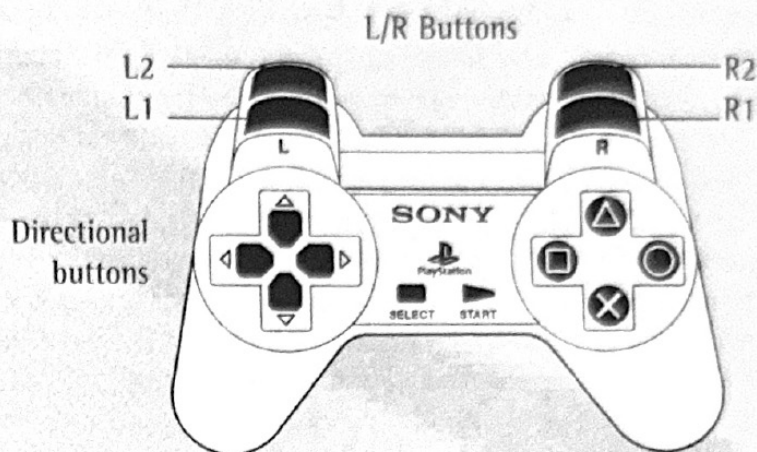
IN-GAME CONTROLS

Directional Buttons

Up	Run Forward
Down	Jump Back
Right	Turn Right
Left	Turn Left

	Button	Action
	Button	Jump
	Button	Draw Weapon
	Button	Roll

L1 Button	Look
L2 Button	Side Step Left
R1 Button	Walk
R2 Button	Side Step Right
START Button	Pause / Unpause
SELECT Button	Displays Menu Rings



MENU RING CONTROLS

Use Up and Down on the Directional buttons and Cross Button to select throughout all menus. The START or Cross Buttons also quits FMV.

Use Right and Left on the Directional buttons to toggle through individual category options.

Use the Square Button within the Menu screens to take you back to the previous screen until you arrive back at the Title Screen.

STARTING THE GAME

It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on.

Following a short introductory FMV sequence you will be presented with the:

Passport - main game options

The passport allows you to start a new game or load a previously saved game. Press action (Cross Button) and the passport will flip open. Pressing right and left flips you through the pages of the passport. The first page allows you to choose and load a previous save game. The middle pages will start a new game.

Polaroid - Lara's Home.

Choose the Polaroid to access the interactive training level. Lara will explain how the game controls work. To exit the Gym press the SELECT Button and use the exit option within the passport.

Sunglasses

The sunglasses allow you to re-centre the game screen on your TV. Use the Directional buttons and press Cross Button to select.

Personal Stereo - sound effects and music

Press action on the Personal Stereo, and you will be presented with two bars, the lower bar sets sound effects volume, the top bar sets music volume. Press up and down to toggle between sound and music. Press left and right to adjust volume.

Controller - Control configuration

Use Right and left to scroll through the three pre-set control configurations, press Action (Cross Button) to select

ACTIONS

Moving

Running

Pressing Up moves Lara forward at a running pace

Pressing Down makes Lara jump back a short distance.

Pressing Left or right turns Lara Left or right.

Walking

By pressing the walk button (R1) in conjunction with the Directional buttons, Lara can carefully walk forwards or backwards. While the walk button (R1) is held down, Lara will not fall off any edge. If you walk up to an edge Lara will automatically stop.

Side Steps

Side step Left (L2) and right (R2) buttons do exactly as you might imagine.

Roll

Selecting Roll (Circle Button) will make Lara dive forward, and finish up facing the opposite direction.

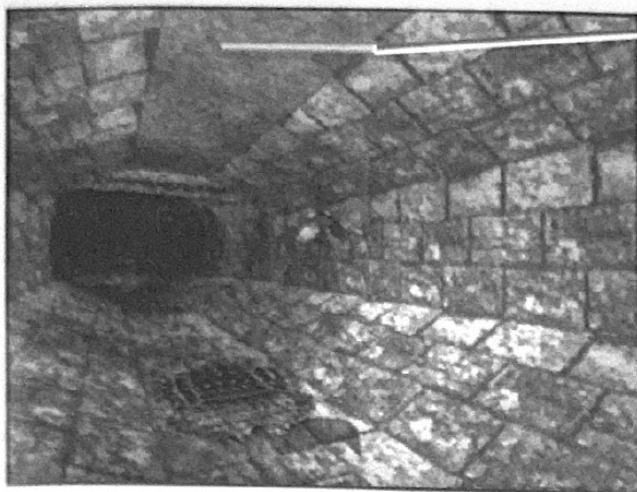
Jumping

Lara can jump in any direction, to evade her enemies.

Press the jump button (Square Button) and Lara will jump straight up into the air

If you press a direction immediately after pressing jump (Square Button), Lara will jump in that direction.

Swimming



Blue 'Breath Bar': this bar reduces the longer Lara stays underwater, if you let it run down completely the brown health bar will appear, if you do not reach the surface before this bar expires Lara will drown.

Underwater

If Lara finds a pool of water, she can jump in, and have a jolly good swim around. Lara can hold her breath for about two minutes, if she is still underwater after that she'll drown.

Pressing Up Down Left or Right makes Lara rotate in that direction.

Pressing Jump (Square Button) makes Lara swim.

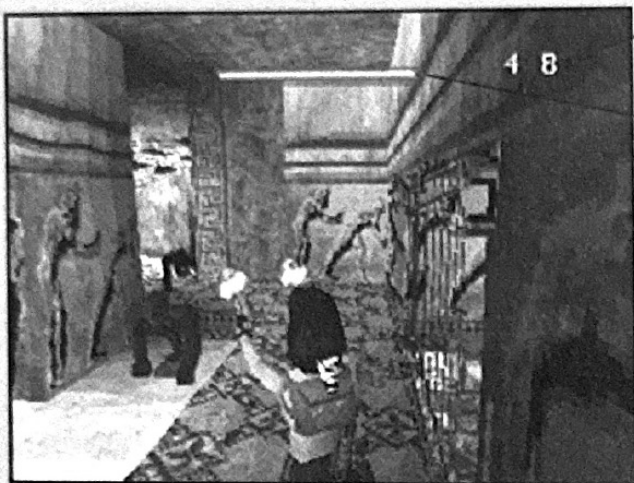
Lara can pull levers and pick up objects under water. Just position Lara as close as you can and press action. (Cross Button)

Swimming on the surface

Left and Right will rotate her, and Up and Down make her swim in those directions. You can also use the side step actions (L2 and R2) to swim Left or Right when on the waters surface.

Pressing jump (Square Button) will make Lara dive under the surface again, pressing action (Cross Button) when Lara is close to an edge will make her climb out.

Attacking



Number of bullets left: standard guns have an infinite number of bullets

Health Bar: this decreases as you are attacked by your enemies or injured by falling

Lara starts the game carrying two pistols. Later in the game she may find some extra weapons.

Shooting

Press draw (Triangle Button) and Lara will draw her guns. If Lara sees something she doesn't like the look of she will point her guns at it.

If there are multiple enemies, Lara will lock on to different targets, choosing the best one as she sees fit.

Pressing action (Cross Button) while Lara is aiming at something will assign that enemy as the current target. It will remain as the current target indefinitely while the action button (Cross Button) is held Down, regardless of whether or not Lara loses her lock.

While the action button (Cross Button) is held, Lara will only fire at the current target, ignoring any other enemy in the vicinity. If Lara loses sight of the enemy, she will break her lock, but that enemy will still be assigned as the current target.

The camera will track the current target, so even if Lara loses sight of it, you can still see where it is. To make Lara continue shooting the current target after she has lost her lock, simply point her in the right direction, and bob's your uncle.

If you want to shoot a different enemy, simply let go of action (Cross Button), and Lara will pick a new target.

While you have your guns out, Lara can no longer do anything that would involve the use of her hands. These are as follows:

Vaulting

If Lara is faced with an obstacle that she can climb over, pressing forward and action (Cross Button) will make her vault onto it.

Grabbing hold

If Lara is near to a ledge while she is jumping, pressing and holding the action button (Cross Button) will allow her to grab the ledge in front of her and hang there.

Press Left or Right, and Lara will shimmy sideways.

Pressing Up will make Lara climb up to the level above.

Let go of action (Cross Button) and Lara will drop.

Picking objects up

Lara can retrieve objects and store them in her inventory.

Position Lara so that the object you want to retrieve is in front of her feet.

Press the action button (Cross Button) and she will pick it up.

Using switches

Position Lara so that the switch is in front of her.

Press the action button (Cross Button) and she will use it.

Using Puzzle Items/Keys

Position Lara so that the object receptor is in front of her

.Press the action button (Cross Button) and the item ring will appear. Left and Right will allow you to select the object you want to try, and pressing action (Cross Button) again will use it.

Pushing/Pulling Objects

Lara can push certain blocks around and use them to climb up to greater heights.

Stand in front of the block and hold Down action (Cross Button), Lara will get into her ready stance.

Once she is ready, press Down to pull the block, and Up to push it, if you decide you no longer wish to carry on with this task, simply release the action button (Cross Button).

Looking around

pressing the look button (L1) will return the camera to directly behind Lara, whatever the camera is currently doing. With the look button (L1) held down, the Directional buttons allow Lara to look around her. Once you let go of the button, the view returns to normal. (tip- if you are trying to line Lara up for a jump, and the camera is in an awkward position, pressing just the look button (L1) on it's own will show you exactly what direction she is facing.)

IN GAME MENU RINGS

Whilst in-game pressing SELECT button will display the Menu Rings

Press Left and Right to rotate the menu ring.

Press action (Cross Button) to use or select the foremost item ready for use.

Press Up or Down to swap between Inventory, Items and Options rings (see menu ring for details of the options available.)

Press Triangle or Circle Buttons to deselect an item, press SELECT button again to exit the Menu Rings

Inventory Ring

Weapons

The pistols are, by default, selected and ready to use. If you have found any extra weapons simply select them and press action (Cross Button). You can also see how much ammo is available to you here.

Small Medi Pack

Using a small medi pack will restore 1/2 of Lara's health.

Large Medi Pack

Using a Large Medi Pack will fully restore Lara's health.

Items Ring

Lara will find some objects that may be useful in puzzles, and if collected this is where they are stored.

Options Ring

Passport

Here the options open to you are Restart level, Load game or Quit to Title Screen.

Sunglasses and Personal Stereo

In both of these cases, for usage descriptions refer to Starting the Game as they do exactly the same as described there.

SAVE GAME

Make sure there is enough free blocks on your Memory card before commencing play.

Please note that if you do not have a memory card you will be unable to save your game.

Collecting a Save Game Beacon, a revolving diamond, by picking them up will save your current game at that point. At the end of the level you will be prompted as to whether you wish to save your game here, if you choose to do so then your current mid-level save game will be overwritten. All successfully completed levels will be saved and available for loading.

Your full game configuration will be saved within the Save Game.

LOAD GAME

To load a previously save game proceed to the Menu Ring select the Passport and choose and select the game you wish to load. A more detailed description of the Passport functions is given under Starting the Game - Passport.

STATISTICS SCREEN

At the end of each level you are presented with a Statistics screen, here you will be able to judge just how well you have performed.

At the successful completion of each level your health will be restored to 100%

If you die in-game you will be presented with the Passport Screen, here you will be given the opportunity to Load (a previously saved game), Restart (level) or Quit to the Title Screen.

CREDITS

Lead Programmer	Paul Douglas
Lead Graphic Artist	Toby Gard
Programmers	Jason Gosling Gavin Rummery
Graphic Artists	Heather Gibson Neal Boyd
Additional Programming	Derek Leigh-Gilchrist Andrew Howe Mansoor Nusrat
Additional Artwork	Lee Pullen Peter Barnard Stuart Atkinson Dave Pate
Music	Nathan McCree
Sound Effects	Martin Iveson
Script	Vicky Arnold
Original Concept	Toby Gard
Executive Producer	Jeremy H. Smith

LIMITED WARRANTY

Core Design Limited reserves the right to make improvements in the products described in this manual, at any time and without notice. Core Design makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is ") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT EFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

Tomb Raider © & ™ 1996 Core Design Ltd. All Rights Reserved.

Precaución

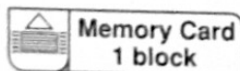
● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation. ● Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Salud

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

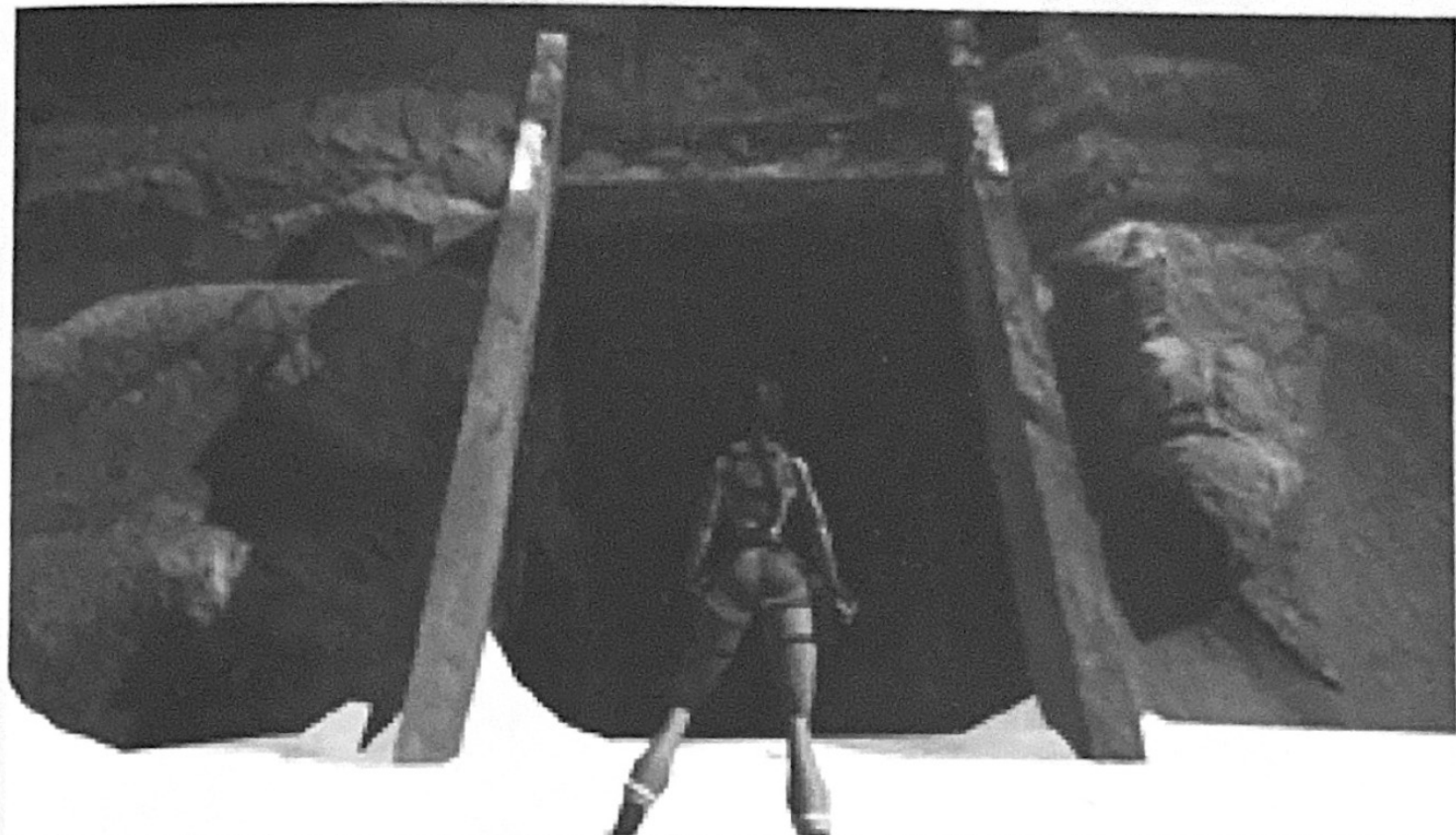
™ & © 1996 Core Design Limited. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Core Design Limited. Desarrollado por Core Design Limited.



SLES-00024

INTRODUCCIÓN

Lara Croft, hija de Lord Henshingly Croft, fue educada desde su nacimiento a comportarse como una aristócrata. Después de terminar sus estudios a la edad de 21 años, estaba claro que Lara se casaría con un buen partido. No obstante, cuando regresaba de unas vacaciones de esquí, el avión se estrelló en el centro de los Montes Himalaya. Lara fue la única superviviente, por lo que pronto tuvo que aprender a sobrevivir en condiciones adversas, en un mundo muy distinto al que conocía. Dos semanas más tarde, cuando llegó al pueblecito de Tokakeriby, se dio cuenta de que su experiencia había arraigado en su mente. Ya no podía soportar el ambiente sofocante y claustrofóbico de alta sociedad británica, y sólo se sentía cómoda cuando viajaba sola. Durante los 8 años que siguieron, se dedicó a viajar por el mundo y a estudiar las civilizaciones de la antigüedad. Su familia no tardó en desheredar a esta hija pródiga, y Lara no tuvo más remedio que dedicarse a escribir para poder financiar sus viajes. Afamada por el descubrimiento de varias zonas antiguas de gran interés arqueológico, publicó varios libros de viaje y revistas sobre sus excavaciones.



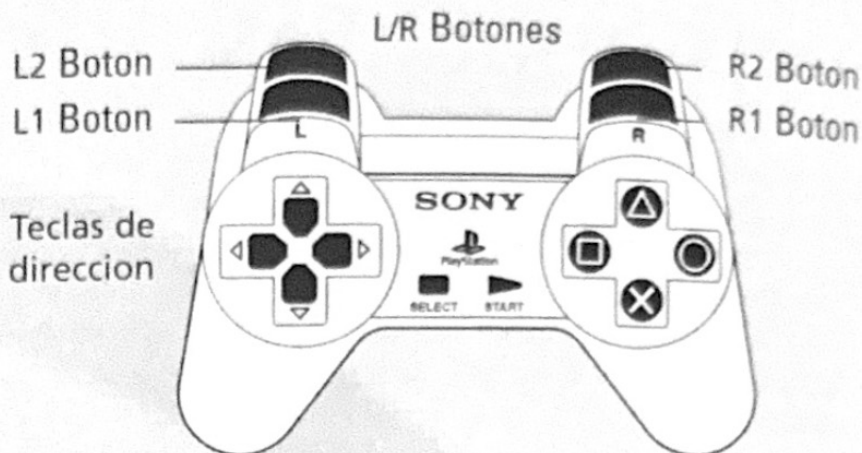
CONTROLES

Teclas de dirección:

Tecla superior	Correr hacia adelante
Tecla inferior	Saltar hacia atrás
Tecla derecha	Girar hacia la derecha
Tecla izquierda	Girar hacia la izquierda

	Botón	Acción
	Botón	Saltar
	Botón	Desenfundar arma
	Botón	Dar una voltereta

Botón L1	Mirar
Botón L2	Paso lateral hacia la izquierda
Botón R1	Caminar
Botón R2	Paso lateral hacia la derecha
Botón START	Detener/Reanudar
Botón SELECT	Círculos de menús



CONTROLES DE LOS CÍRCULOS DE MENÚS

Pulsa las teclas de dirección superior e inferior y el botón <<cruz>> para seleccionar las opciones de los menús. El botón START o el botón <<cruz>> sirven para abandonar las secuencias animadas de vídeo.

Pulsa las teclas de dirección derecha e izquierda para pasar de una categoría de opciones a otra.

Para retroceder una pantalla hasta regresar a la del título, pulsa el botón <<cuadrado>> cuando te encuentres en las pantallas de menús.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

No es aconsejable conectar o desconectar periféricos o tarjetas de memoria una vez que la corriente está encendida.

Después de una secuencia introductoria de vídeo, aparecerán las siguientes opciones:

Pasaporte - opciones principales del juego

El pasaporte te permite empezar una partida nueva, cargar una partida guardada con anterioridad o abandonar el juego.

Pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para abrir el pasaporte.

Para pasar las hojas del pasaporte, pulsa las teclas de dirección derecha e izquierda.

La primera hoja te permite elegir y cargar una partida guardada con anterioridad.

Las hojas del medio sirven para empezar una partida nueva.

Polaroid - el gimnasio de Lara

Selecciona la cámara Polaroid para pasar al nivel de entrenamiento interactivo. Lara te explicará cómo usar los controles del juego.

Para salir del gimnasio, pulsa el botón SELECT y utiliza la opción de salida cuando te encuentres en la pantalla del pasaporte.

Gafas de sol

Las gafas de sol te permitirán volver a centrar el juego en la pantalla.

Walkman - efectos de sonido y música

Pulsa el botón de acción del walkman y aparecerán dos barras; la de arriba sirve para ajustar el volumen de los efectos de sonido, y la de abajo el de la música.

Pulsa las teclas de dirección superior e inferior para pasar de los efectos de sonido a la música, y viceversa.

Pulsa las teclas de dirección derecha e izquierda para ajustar el volumen.

Controlador - Configuración de los controles

Usa las teclas de dirección derecha e izquierda para desplazarte por las tres configuraciones preestablecidas de los controles, y luego pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para seleccionar.

ACCIONES

Cómo desplazarse

Correr

Pulsa la tecla de dirección superior para que Lara avance a la carrera.

Pulsa la tecla de dirección inferior para que Lara dé un salto hacia atrás.

Pulsa las teclas de dirección derecha e izquierda para que Lara se gire hacia la izquierda o hacia la derecha.

Caminar

Si pulsas el botón de caminar (R1) y al mismo tiempo usas las teclas de dirección, Lara caminará hacia adelante o hacia atrás con cautela. Si mantienes pulsado el botón de caminar (R1), Lara no se caerá al llegar a un borde, sino que se parará automáticamente.

Pasos laterales

Los botones para dar un paso lateral hacia la izquierda (L2) y hacia la derecha (R2) sirven, como es de esperar, para eso.

Dar una voltereta

Si seleccionas la opción de dar volteretas (botón <<cero>>), Lara se tirará hacia delante para quedar mirando en la dirección opuesta.

Saltar

Lara puede saltar en cualquier dirección para esquivar a sus enemigos.

Pulsa el botón de saltar (botón <<cuadrado>>) para que Lara dé un salto hacia arriba.

Si pulsas una de las teclas de dirección después de haberle dado al botón de saltar (botón <<cuadrado>>), Lara saltará en la dirección elegida.

En el agua



La "Breath Bar" azul (barra de respiración) se va agotando a medida que permaneces más tiempo en el agua. Si se agota por completo, la "Health Bar" marrón (barra de energía) aparecerá en su lugar. Si no alcanzas la superficie antes de que se acabe esta barra, Lara se ahogará.

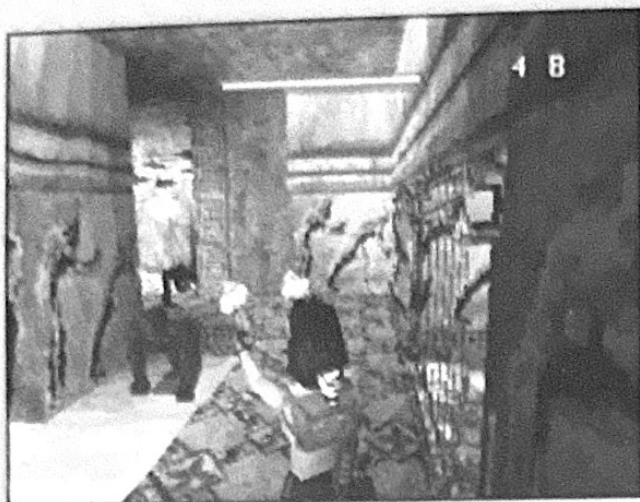
Bucear

Si Lara encuentra una charca, puede tirarse al agua y darse un bañito. Lara puede contener la respiración durante dos minutos. Si después de dos minutos aún sigue bajo el agua, se ahogará. Si pulsas las teclas de dirección superior, inferior, izquierda o derecha, Lara dará un giro en esa dirección. Para que Lara bucé, tienes que pulsar el botón de saltar (botón <<cuadrado>>). Lara puede tirar de las palancas y recoger objetos bajo el agua. Sólo tienes que colocarla lo más cerca posible y pulsar el botón de acción (botón <<cruz>>).

Nadar

Si pulsas las teclas de dirección izquierda y derecha harás que Lara dé un giro, y si pulsas las teclas superior e inferior Lara nadará en esa dirección. También puedes emplear los movimientos de dar pasos laterales (L2 y R2) para nadar hacia la izquierda o hacia la derecha. Si pulsas el botón de saltar (botón <<cuadrado>>), Lara se sumergirá de nuevo. Si pulsas el botón de acción (botón <<cruz>>) cuando Lara esté cerca de la orilla, ésta saldrá del agua.

Atacar



Al principio del juego, Lara tiene dos pistolas, pero a medida que avanza el juego podrás recoger más armas.

Disparar

Pulsa el botón de desenfundar (botón <<triangulo>>) para que Lara desenfunde sus pistolas.

Si Lara ve a alguien sospechoso, le apuntará con las pistolas.

Si hay más de un enemigo, Lara apuntará a varios blancos y elegirá el que crea más acertado.

Si pulsas el botón de acción (botón <<cruz>>) mientras Lara está apuntando a alguien, ese enemigo se convertirá en el blanco. Mientras mantengas pulsado el botón <<cruz>>, éste será el blanco, aunque deje de estar a tiro.

Si mantienes pulsado el botón de acción (botón <<cruz>>), Lara sólo disparará al blanco y no hará caso a los enemigos que se encuentren alrededor. Si Lara pierde de vista al enemigo, dejará de apuntarlo, pero ese enemigo seguirá siendo el blanco.

La cámara seguirá al blanco, así que aunque Lara lo pierda de vista, podrás comprobar su posición. Para hacer que Lara continúe disparando al blanco aunque no esté a tiro, sólo tienes que guiarla y es pan comido.

Si quieres disparar a otro enemigo, suelta el botón de acción (botón <<cruz>>) para que Lara apunte al nuevo blanco.

Si has desenfundado tus armas, Lara no podrá hacer nada más con sus manos. Es decir, no podrá hacer ninguno de los movimientos siguientes:

Saltar un obstáculo

Cuando Lara se encuentre enfrente de algún obstáculo y quieras que lo salte, sólo tienes que avanzar y pulsar el botón de acción (botón <<cruz>>).

Agarrar

Si Lara está cerca de un saliente mientras salta, mantén pulsado el botón de acción (botón <<cruz>>) para que se pueda agarrar a él y se quede colgando.

Pulsa las teclas de dirección derecha o izquierda para que Lara se desplace lateralmente.

Pulsa las teclas de dirección superior e inferior para que Lara escale al nivel de arriba.

Si sueltas el botón de acción (botón <<cruz>>), Lara se dejará caer.

Recoger objetos

Lara puede recoger objetos y guardarlos en su inventario.

Coloca a Lara enfrente del objeto que quieres recoger.

Pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para que lo recoja.

Cómo usar los interruptores

Coloca a Lara enfrente del interruptor.

Pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para que lo accione.

Cómo usar llaves/objetos para resolver acertijos

Coloca a Lara enfrente del receptor de objetos.

Pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para que aparezca el círculo de los objetos. Para seleccionar el objeto que quieres probar, pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha; y para usarlo, pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) de nuevo.

Empujar objetos y tirar de ellos

Lara puede mover ciertos bloques y usarlos para escalar. Para que Lara adopte la posición adecuada para mover un objeto, ponte enfrente del bloque y mantén pulsado el botón de acción (botón <<cruz>>).

Una vez que esté lista, pulsa la tecla de dirección inferior para tirar del bloque, y la superior para empujarlo. Si quieres abandonar esta tarea, sólo tienes que soltar el botón de acción (botón <<cruz>>).

Mirar alrededor

Pulsa el botón de mirar (L1) para colocar la cámara directamente detrás de Lara, independientemente de a dónde esté enfocando. Si mantienes pulsado el botón de mirar (L1) y usas las teclas de dirección, Lara podrá mirar a su alrededor. Cuando sueltes el botón, volverás a la vista normal. Consejo: si estás intentando colocar a Lara para que dé un salto y la cámara se encuentra en un ángulo difícil, pulsa el botón L1 para ver en qué dirección está mirando.

LOS CÍRCULOS DE MENÚS DEL JUEGO

Durante el juego puedes pulsar el botón SELECT para que aparezcan los círculos de menús.

Pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha para que gire el círculo.

Pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) para usar o seleccionar el objeto destacado.

Pulsa las teclas de dirección superior o inferior para acceder al inventario (Inventory), a los objetos (Items) y a los círculos con las opciones (Options).

Pulsa el botón <<triangulo>> o el <<cero>> si no quieres seleccionar un objeto. Vuelve a botón SELECT para salir del círculo de menús.

Círculo del inventario

Brújula

Selecciona la brújula para ver en qué dirección estás mirando.

Armas

Las pistolas han sido preseleccionadas y están listas para que las utilices. Si has encontrado más armas, selecciónalas y pulsa el botón de acción (botón <<cruz>>) cuando quieras usarlas. También puedes comprobar cuánta munición te queda.

Botiquín pequeño de primeros auxilios

Si usas un botiquín pequeño (después de haberlo recogido), la energía de Lara alcanzará el 50%.

Botiquín grande de primeros auxilios

Si usas un botiquín grande (después de haberlo recogido), la energía de Lara alcanzará el 100%.

Círculo de los objetos

Lara encontrará algunos objetos que le serán útiles para resolver acertijos, y si los recoge, quedarán guardados en este círculo.

Círculo de las opciones

Pasaporte

Aquí tienes las opciones siguientes: Restart level (volver a empezar el nivel), Load Game (cargar partida) o Quit to Title Screen (abandonar para volver a la pantalla del título).

Gafas de sol y Walkman

Consulta la sección sobre 'Cómo empezar a jugar', donde se describe para qué sirven ambas opciones.

CÓMO GUARDAR PARTIDAS

Comprueba que hay suficientes bloques de memoria libres en las tarjetas antes de comenzar a jugar.

Nota: para guardar partidas hace falta una tarjeta de memoria.

Si recoges un icono de guardar partidas o un diamante giratorio, podrás guardar tu partida y reanudarla desde el punto en el que los hayas recogido. Cuando termines el nivel, se te preguntará si quieres guardar la partida. Si es así, sobrecribirás la partida incompleta que hayas guardado. Todos los niveles que hayas terminado serán guardados y quedarán listos para cargar.

La configuración de todo el juego también quedará guardada aquí.

CARGAR PARTIDA

Para cargar una partida que hayas guardado con anterioridad, tienes que acceder al círculo de menús, y seleccionar el pasaporte y la partida que quieres cargar. Para obtener más información sobre las funciones del pasaporte, consulta el apartado 'Pasaporte' en la sección sobre 'Cómo empezar a jugar'.

PANTALLA DE ESTADÍSTICAS

Al final de cada nivel aparecerá una pantalla con las estadísticas del juego, donde podrás ver qué tal has jugado.

Cada vez que completes un nivel, tu energía volverá al 100%.

Si te matan durante el juego, aparecerá la pantalla del pasaporte, donde podrás cargar una partida que hayas guardado anteriormente, volver a empezar un nivel, o abandonar la partida y regresar a la pantalla del título.

FICHA TÉCNICA

Programadores

Jason Gosling
Paul Douglas
Gavin Rummery

Diseñadores gráficos

Toby Gard
Heather Gibson
Neal Boyd

Programación adicional

Derek Leigh-Gilchrist
Andrew Howe
Mansoor Nusrat

Arte adicional

Lee Pullen
Peter Barnard
Stuart Atkinson
Dave Pate

Música

Nathan McCree

Efectos de sonido

Martin Iveson

Script

Vicky Arnold

Idea original

Toby Gard

Productor ejecutivo

Jeremy H. Smith

GARANTIA LIMITADA

Core Design Limited se reserva el derecho a efectuar mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Core Design Limited no efectúa garantías expresas o implicadas con respecto a este material fabricado, su calidad, comercialización, o idoneidad o cualquier otro propósito particular. Si se produjera algún desperfecto durante los 90 días de garantía limitada en el producto (o sea, no en el programa de software adjunto) sírvase devolverlo en sus condiciones originales al establecimiento donde lo adquirió. Se precisará un comprobante de compra para incluirse en la garantía de 90 días.

Esta garantía limitada no afecta otros derechos legislativos.

Tomb Raider © & ™ 1996 Core Design Ltd. Todos los derechos reservados.

Precauzioni

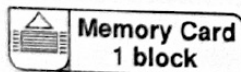
● Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poichè si potrebbe danneggiare. ● Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

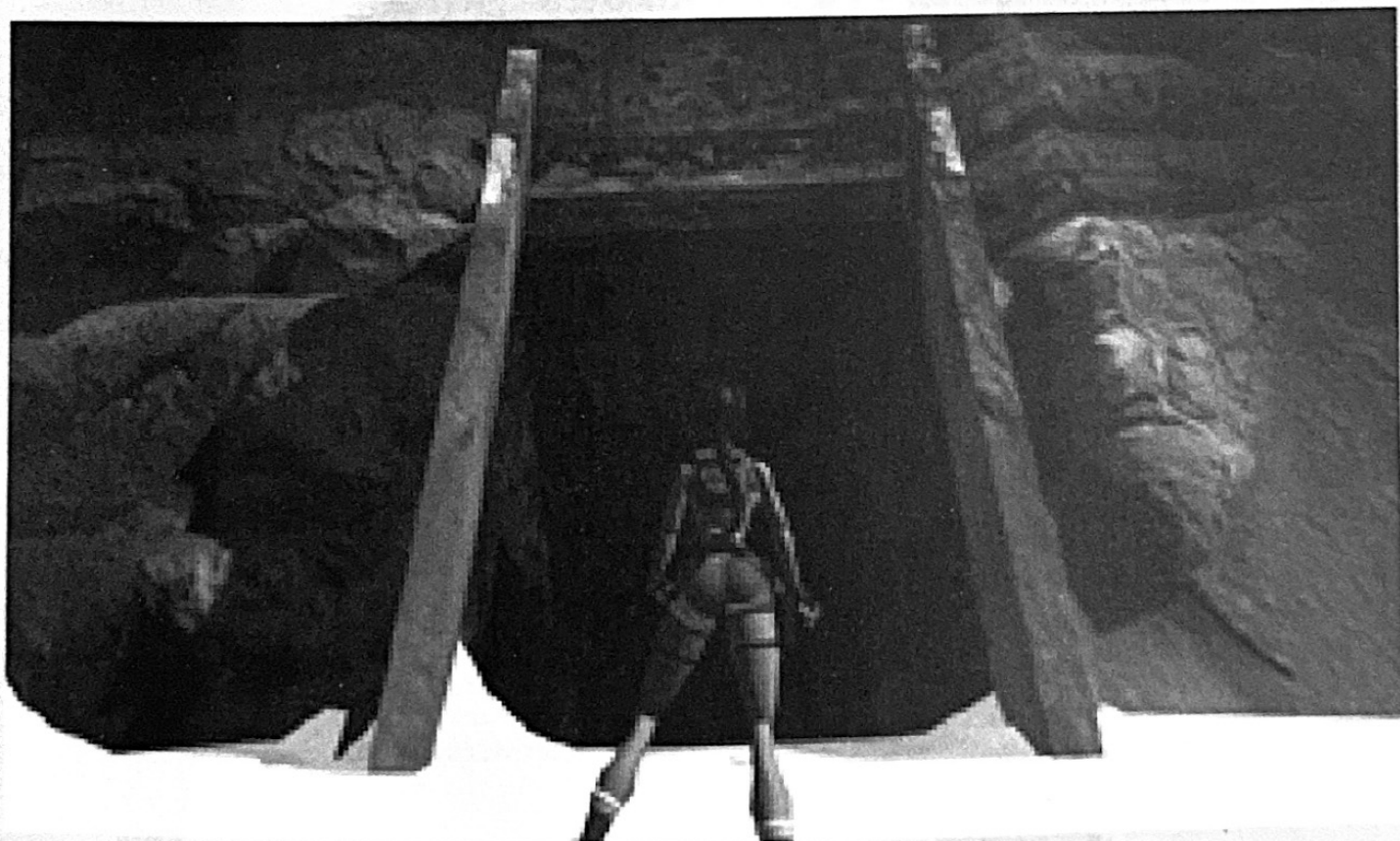
™ & © 1996 Core Design Limited. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Core Design Limited. Sviluppato da Core Design Limited.



SLES-00024

INTRODUZIONE

Lara Croft, figlia di Lord Henshingly Croft, venne allevata come un'aristocratica fin dalla nascita. Dopo aver finito gli studi a 21 anni, sembrava che la ricchezza fosse parte della sua vita, ma tornando a casa da una vacanza sulla neve il suo aereo charter precipitò nel cuore dell'Himalaya. L'unica sopravvissuta, Lara imparò a sopravvivere contando solo sulle sue forze in condizioni ostili in un mondo lontano dalla vita agiata con i suoi genitori. Due settimane più tardi, quando arrivò al villaggio di Tokakeriby, si rese conto che le sue esperienze avevano avuto un profondo effetto su di lei. Incapace di sopportare l'atmosfera soffocante dei ceti alti della società inglese, si rese conto di essere veramente viva solo quando viaggiava da sola. Negli 8 anni successivi acquisì una conoscenza approfondita delle civiltà antiche del mondo. Ripudiata dalla sua famiglia si servì dei suoi scritti per finanziare i suoi viaggi. Famosa per aver scoperto numerosi siti archeologici antichi di notevole interesse, scrisse popolari libri di viaggi e diari dettagliati sulle sue imprese.



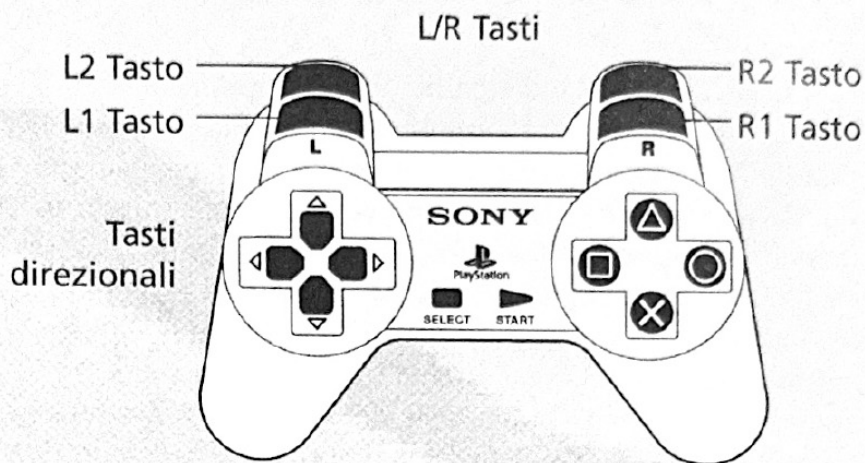
COMANDI DI GIOCO

Tasti direzionali

Su	Correre in avanti
Giù	Saltare all'indietro
Destra	Girare a destra
Sinistra	Girare a sinistra

	Tasto	Azione
	Tasto	Saltare
	Tasto	Estrarre arma
	Tasto	Rotolare

L1 Tasto	Guardare
L2 Tasto	Camminare lateralmente a sinistra
R1 Tasto	Camminare
R2 Tasto	Camminare lateralmente a destra
Tasto START	Attivare/disattivare la pausa sugli anelli menu.
Tasto SELECT	Visualizza i cerchi dei menu.



COMANDI DEL CERCHIO DEL MENU

Premi i tasti direzionali in su e in giù e il tasto Croce per selezionare le opzioni su tutti i menu. Anche il tasto START o Croce abbandonano i filmati.

Premi i tasti direzionali a destra e a sinistra per scorrere le opzioni.

Premi il tasto Quadrato sulle videate dei menu per ritornare sulla videata precedente fino ad arrivare alla videata di testa.

AVVIO DEL GIOCO

Non inserire o rimuovere periferiche o schede di memoria dopo che il sistema è stato acceso.

Dopo una breve sequenza introduttiva, appariranno le opzioni elencate qui di seguito.

Passaporto: opzioni principali del gioco.

Il passaporto ti consente di iniziare una nuova partita, caricarne una salvata precedentemente o abbandonare. Premi il tasto azione (tasto Croce) e il passaporto si aprirà.

Per scorrere le pagine del passaporto, premi destra e sinistra.

La prima pagina ti consente di scegliere e caricare una partita precedentemente salvata.

Le pagine centrali ti consentono di iniziare una nuova partita.

Polaroid: la palestra di Lara.

Scegli la polaroid per accedere al livello di allenamento interattivo di Lara. Lara ti spiegherà come funzionano i comandi di gioco.

Per uscire dalla palestra, premi il tasto SELECT e utilizza le opzioni uscita sul passaporto.

Occhiali da sole

Gli occhiali da sole ti consentono di ricentrare la videata di gioco sul monitor TV.

Walkman: effetti sonori e musica.

Premi il tasto azione sul walkman e appariranno due barre: quella superiore serve per impostare il volume degli effetti sonori e quella inferiore serve impostare il volume della musica.

Per scorrere il sonoro e la musica, premi in su e in giù.

Per regolare la musica, premi a sinistra e a destra.

Controller : configurazione dei comandi

Per scorrere le tre configurazioni predefinite, premi a destra e a sinistra e quindi premi Azione (Tasto Croce).

AZIONI

Spostarsi

Correre

Premendo in su, Lara correrà in avanti.

Premendo in giù, Lara farà un piccolo salto all'indietro.

Premendo a sinistra e destra, Lara andrà a sinistra e destra.

Camminare

Premendo il tasto per camminare (R1) con i tasti direzionali, Lara camminerà in avanti o indietro facendo molta attenzione. Quandoterrai premuto il tasto per camminare (R1), Lara non cadrà da una sponda. Quando raggiungerà una sponda, Lara si fermerà automaticamente.

Camminare lateralmente

Per camminare lateralmente a sinistra e a destra, premi rispettivamente i tasti L2 e R2.

Rotolare

Selezionando Rotolare (Tasto Cerchio), Lara si tufferà in avanti e finirà rivolta nella direzione opposta.

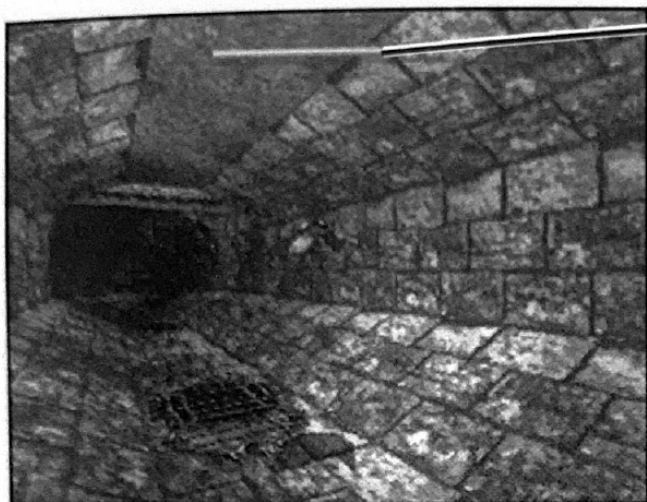
Saltare

Lara può saltare in qualsiasi direzione e sfuggire ai nemici.

Se premerai il tasto per saltare (tasto Quadrato), Lara salterà in aria.

Se premi una direzione qualsiasi subito dopo aver premuto il tasto per saltare (tasto Quadrato), Lara salterà in quella direzione.

Nuotare



Il livello della barra blu "Respiro" si riduce man mano che rimani sott'acqua. Se si esaurisce completamente, apparirà la barra marrone "Salute" e se non raggiungerai la superficie prima che questa si esaurisca, Lara annegherà.

Sott'acqua

Se Lara trova un laghetto, potrà immergersi e divertirsi un po'. Può trattenere il fiato per circa due secondi, ma se rimarrà sott'acqua più a lungo, annegherà.

Premendo in su, giù, sinistra e destra, la farai ruotare in quelle direzioni. Premendo il tasto per saltare (tasto Quadrato), la farai nuotare.

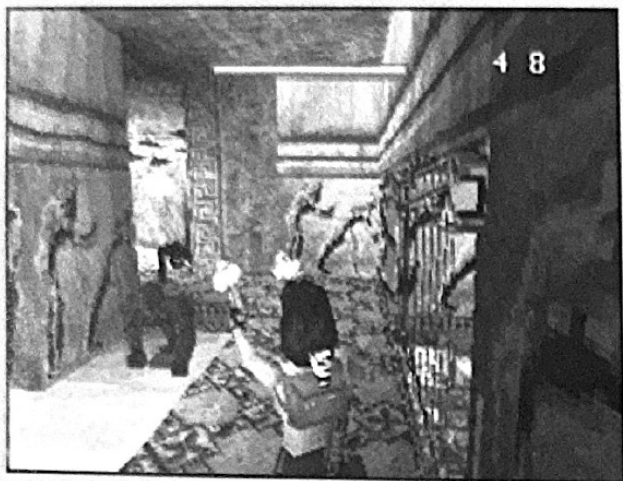
Sott'acqua, Lara può tirare leve e raccogliere oggetti. Posiziona Lara il più vicino possibile a un oggetto e premi il tasto azione (tasto Croce).

Nuotare in superficie

Premendo i tasti direzionali a sinistra e destra, ruoterai Lara in quelle direzioni e premendolo in avanti e indietro, la farai nuotare in quelle direzioni. Quando sarai in superficie, potrai utilizzare i comandi per andare in laterale (L2 e R2) per nuotare a sinistra e a destra.

Premendo il tasto per saltare (tasto Quadrato), Lara andrà sott'acqua. Premendo il tasto azione (tasto Croce) quando Lara è vicina a una sponda, Lara uscirà dall'acqua.

Attaccare



Lara inizia il gioco con due pistole e più avanti potrà trovare delle armi supplementari.

Sparare

Se premerai il tasto per estrarre l'arma (tasto Triangolo), Lara estrarrà le armi.

Se Lara vede qualcosa che non le piace, gli punterà le armi.

Se c'è più di un nemico, Lara punterà a bersagli diversi, scegliendo quello che ritiene più appropriato. Se premi il tasto azione (tasto Croce) quando Lara sta mirando a qualcosa, questo verrà ritenuto il bersaglio da colpire. Finché terrai premuto il tasto azione (tasto Croce), quel bersaglio verrà ritenuto quello attuale, indipendentemente che Lara perda o meno il bloccaggio sul bersaglio.

Mentre terrai premuto il tasto azione (tasto Croce), Lara sparerà solo sul bersaglio selezionato, ignorando tutti gli altri nemici nelle vicinanze. Se Lara perde di vista il nemico, disattiverà il bloccaggio, ma quel nemico rimarrà come bersaglio selezionato.

La telecamera individuerà il bersaglio selezionato e quindi, anche se Lara lo perderà di vista, tu potrai lo stesso vedere dove si trova.

Per fare in modo che Lara continui a sparare dopo che avrà interrotto il bloccaggio, mettila nella direzione giusta e il gioco è fatto.

Se vuoi sparare a un altro nemico, rilascia il tasto azione (tasto Croce) e Lara sceglierà un nuovo bersaglio.

Quando Lara impugna le pistole, non potrà fare altre azioni che necessitino l'uso delle mani. Queste azioni sono elencate qui di seguito.

Scavalcare

Se Lara incontra un ostacolo, potrà scavalcarlo. Per farle fare quest'azione, premi in avanti e il tasto per farla andare in avanti e il tasto azione (tasto Croce).

Aggrapparsi

Se Lara è vicino a una sponda quando salta, premendo e tenendo premuto il tasto azione (tasto Croce), farai in modo che si aggrappi alla sponda di fronte a lei e vi rimanga aggrappata.

Premi a sinistra e a destra e Lara saltellerà in quelle direzioni.

Premendo in su, Lara si arrampicherà al livello superiore.

Rilascia il tasto azione (tasto Croce) e Lara si lascerà cadere.

Raccogliere gli oggetti

Lara può raccogliere oggetti e metterli nel suo inventario.

Posiziona Lara in modo che l'oggetto da recuperare sia ai suoi piedi.

Premi il tasto azione (tasto Croce) e lo raccoglierà.

Utilizzare gli interruttori

Metti Lara di fronte all'interruttore.

Per utilizzarlo, premi il tasto azione (tasto Croce).

Utilizzare gli oggetti/chiavi degli enigmi

Posiziona Lara di fronte all'oggetto.

Premi il tasto azione (tasto Croce) e l'anello degli oggetti apparirà. Per selezionare l'oggetto che vuoi provare, premi a sinistra e a destra e, per utilizzarlo, premi di nuovo il tasto azione (tasto Croce).

Spingere/tirare gli oggetti

Lara può spingere determinati blocchi e utilizzarli per scalare qualcosa. Metti Lara di fronte a un blocco e tieni premuto il tasto azione (tasto Croce) e sarà pronta a un'altra azione.

Quando sarà pronta, premi in giù per tirare il blocco e in su per spingerlo. Se vuoi interrompere questa azione, rilascia il tasto azione (tasto Croce).

Dare un'occhiata in giro

Premendo il tasto per guardare (L1), indipendentemente da dove si trova Lara, la telecamera andrà direttamente dietro a Lara. Tenendo premuto il tasto per guardare (L1), utilizza i tasti direzionali per guardarti intorno. Quando rilascerai il tasto, ritornerai alla visuale normale. Consiglio: se stai cercando di posizionare Lara per un salto e la telecamera è nella posizione sbagliata, premi il tasto per guardare (L1) e la telecamera mostrerà la direzione in cui Lara è rivolta.

I CERCHI DEL MENU DI GIOCO

Durante il gioco, premendo il tasto SELECT visualizzerai i cerchi del menu di gioco.

Per ruotare il cerchio del menu, premi a sinistra o a destra.

Per utilizzare o selezionare l'oggetto principale pronto per l'uso, premi il tasto azione (tasto Croce).

Per scorrere tra i cerchi di inventario, oggetti e opzioni premi in su e in giù (per ottenere dettagli sulle opzioni disponibili, vedi il cerchio del menu).

Il cerchio dell'inventario

Bussola

Seleziona la bussola per visualizzare la direzione in cui sei rivolto.

Armi

Le armi sono selezionate e pronte all'uso come predefinito. Se hai trovato delle armi supplementari, selezionane una e premi il tasto azione (tasto Croce). Qui puoi vedere le munizioni che hai a disposizione.

Mini cassetta dei medicinali

Utilizzando una mini cassetta dei medicinali (dopo che l'avrai raccolta), ripristinerai la salute di Lara del 50%.

Cassetta dei medicinali grande

Utilizzando una cassetta dei medicinali grande (dopo che l'avrai raccolta), ripristinerai completamente la salute di Lara.

Il cerchio degli oggetti

Lara potrà trovare degli oggetti che le potranno essere utili per risolvere gli enigmi e quando li raccoglie, verranno conservati nell'inventario.

Cerchio delle opzioni

Passaporto

Qui ci sono le opzioni che ti consentono di riprendere il livello (Restart level), caricare una partita (Load Game) o ritornare alla videata di testa (Quit to Title Screen).

Occhiali da sole e walkman

Per utilizzarli, consulta la sezione Avvio del gioco, poiché funzionano come quelli descritti lì.

SALVATAGGIO DI UNA PARTITA

Controlla che ci siano abbastanza blocchi liberi sulla scheda di memoria prima di iniziare a giocare.

Ricorda che se non avrai una scheda di memoria, non potrai salvare le partite.

Raccogliendo un faro per il salvataggio della partita, (un diamante che gira), salverai il gioco fino al punto raggiunto. Alla fine del livello, avrai la possibilità di salvare la partita. Se vuoi farlo, scriverai sopra alla parte del gioco salvata precedentemente. Tutti i livelli che terminerai con successo, verranno salvati e potranno essere caricati in un secondo momento.

Con la partita salvata verrà salvata anche la configurazione del gioco.

CARICAMENTO DI UNA PARTITA

Per caricare una partita salvata precedentemente, accedi al cerchio del menu, seleziona il passaporto e seleziona la partita da caricare. Per ottenere ulteriori informazioni sulle funzioni del passaporto, consulta la voce Passaporto nella sezione Avvio del gioco.

VIDEATA DELLE STATISTICHE

Alla fine di ogni livello apparirà una videata delle statistiche su cui potrai vedere le tue prestazioni.

Ogni volta che riuscirai a completare un livello, la tua salute verrà ripristinata al massimo.

Se durante il gioco perdi una vita, apparirà la videata del passaporto dalla quale potrai caricare una partita salvata precedentemente (Load), ricominciare un livello (Restart) o ritornare alla videata di testa (Quit to the Title Screen).

TITOLI

Programmatori

Jason Gosling
Paul Douglas
Gavin Rummery

Grafici

Toby Gard
Heather Gibson
Neal Boyd

Programmatori supplementari

Derek Leigh-Gilchrist
Andrew Howe
Mansoor Nusrat

Grafica supplementare

Lee Pullen
Peter Barnad
Stuart Atkinson
Dave Pate

Musica

Nathan McCree

Effetti sonori

Martin Iveson

Script

Vicky Arnold

Idea originale

Toby Gard

Produttore esecutivo

Jeremy H. Smith

GARANZIA LIMITATA

La Core Design Limited si riserva, in qualsiasi momento, il diritto di perfezionare senza preavviso il prodotto descritto nel presente manuale. La Core Design Limited non concede garanzie espresse o implicite riguardo al materiale prodotto in questione, alla sua qualità, commerciabilità e idoneità a fini particolari. Qualora il prodotto stesso (quindi non il programma software, che viene fornito "così come è") dovesse risultare difettoso entro i 90 giorni della garanzia limitata, riportarlo al punto di acquisto nelle sue condizioni originali, insieme alla prova di acquisto necessaria per l'applicazione della garanzia limitata di 90 giorni.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON HA EFFETTO SUI DIRITTI LEGALI DELL'UTENTE.

Tomb Raider © & ™ 1996 Core Design Ltd. Tutti i diritti riservati.

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

™ & © 1996 Core Design Limited. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel verstoring, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door Core Design Limited. Ontwikkeld door Core Design Limited.



1
Player

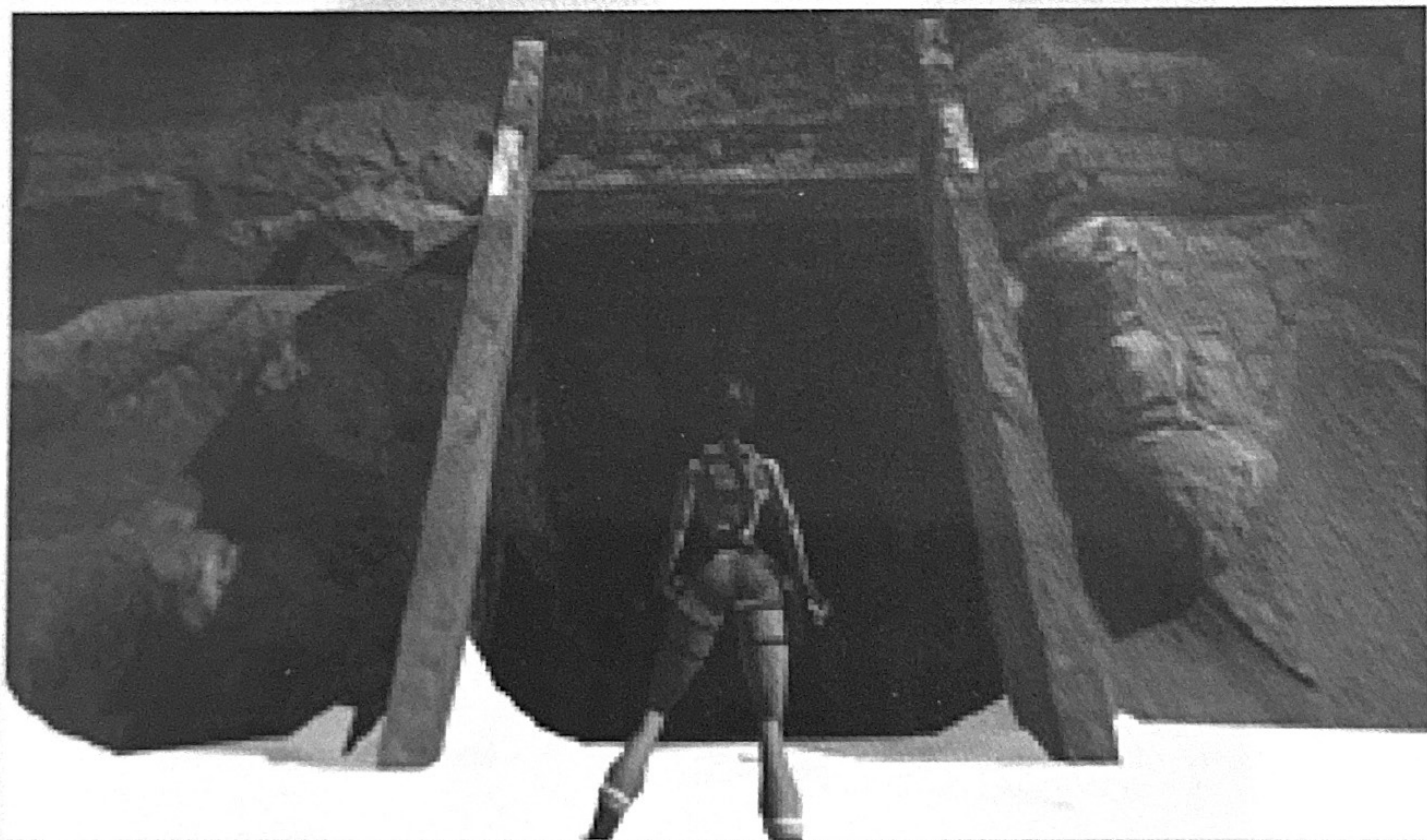


Memory Card
1 block

SLES-00024

INLEIDING

Lara Croft, de dochter van Lord Henshingly Croft, werd vanaf haar geboorte opgevoed als een echte aristocrate. Zeker na het voltooien van haar schoolopleiding op 21-jarige leeftijd leek Lara's kostje wel gekookt, maar op de terugreis van een korte skivakantie stortte haar chartervliegtuig middenin de Himalaya neer. Als enige overlevende leerde Lara hoe ze haar verstand kon gebruiken om in leven te blijven in een onherbergzame omgeving, ver weg van haar beschermde jeugd. Toen ze twee weken later in het dorp Tokakeriby aan kwam, bleken haar ervaringen diepe sporen hebben nagelaten. Ze merkte dat ze niet meer tegen de claustrofobische, benauwde atmosfeer van de Britse upper-class kringen kon, en realiseerde zich dat ze alleen maar zichzelf kon voelen als ze alleen op reis was. In de daarop volgende acht jaar raakte ze goed bekend met de oudste beschavingen over de hele wereld. Haar familie verstootte de verloren dochter, en ze begon te schrijven om haar reizen te kunnen betalen. Ze werd beroemd met de ontdekking van verschillende erflaters uit de oudheid van groot archeologisch belang en maakte naam met het uitgeven van reisgidsen en uitvoerige verslagen van haar ondervindingen.



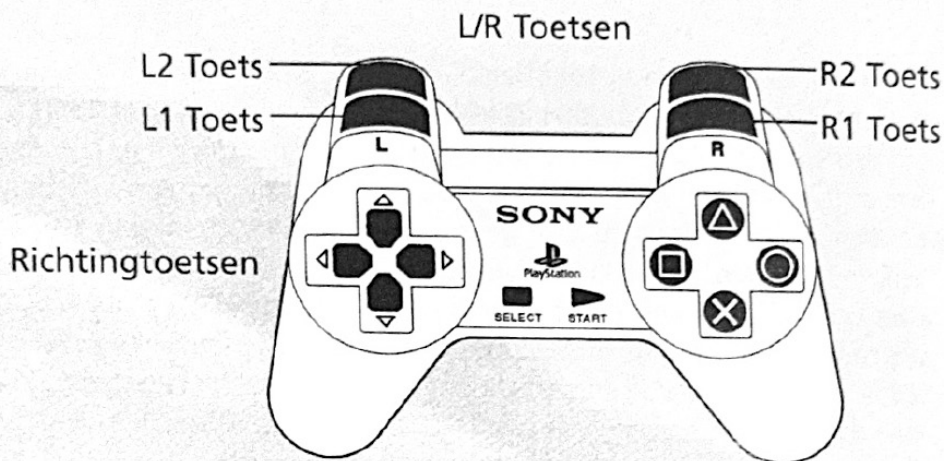
SPELBEDIENING

Richtingtoetsen:

Omhoog	Naar voren rennen
Omlaag	Terugspringen
Rechts	Naar rechts draaien
Links	Naar links draaien

 toets	Actie
 toets	Springen
 toets	Trek wapen
 toets	Rollen

L1 toets	Kijken
L2 toets	Stap opzij naar links
R1 toets	Lopen
R2 toets	Stap opzij naar rechts
START toets	Pauzestand aan/uit
SELECT toets	Weergave menudraaischijven



BEDIENING MENUDRAAISCHIJVEN

Voor alle menu's geldt dat je een keuze kunt maken door op de richtingtoetsen omhoog en omlaag te drukken en vervolgens op de Cross toets. Met de START of de Cross toets kun je ten allen tijde de inleidende animatiefilmpjes verlaten.

Druk op de richtingtoetsen rechts en links om door de verschillende individuele mogelijke opties te gaan.

Druk op de Square toets in de menuschermen om terug naar het voorgaande scherm te gaan, totdat je weer terug in het titelscherm bent.

HET SPEL BEGINNEN

Het is aangeraden geen geheugenkaarten of accessoires in te steken of uit te halen eens u de PC heeft aangezet.

Na een kort inleidingsfilmpje krijg je de volgende opties te zien:

Paspoort - spel hoofdopties

Met een paspoort kun je een nieuw spel starten, een eerder opgeslagen spel inladen of het spel verlaten. Druk op de actietoets (de Cross toets) en het paspoort wordt opengeslagen. Druk op de richtingtoetsen rechts en links om door de pagina's van het paspoort te bladeren.

Op de eerste bladzijde kun je een eerder opgeslagen spel uitkiezen en inladen.

Op de middelste bladzijden kun je een nieuw spel beginnen.

Polaroid - Lara's gymnastiekoefeningen.

Kies de polaroid om het interactieve oefenlevel binnen te gaan. Lara legt dan uit hoe je het spel moet bedienen.

Druk op de Select toets om de gymnastieksessie te verlaten en gebruik de exit opties in het paspoort.

Zonnebril

Met de zonnebril kun je het spelscherm op je televisie centreren.

Walkman - geluidseffecten en muziek

Druk op de actietoets op de walkman en je krijgt twee schuifbalken te zien. Met de bovenste kun je het volume van de geluidseffecten instellen, en met de onderste kun je het volume van de muziek instellen.

Druk op omhoog en omlaag om tussen sound (geluid) en music (muziek) te switchen.

Druk op links en rechts om het volume aan te passen.

Controller - Bedieningsconfiguratie

Druk op links en rechts om langs de drie voor-ingestelde bedieningsconfiguraties te gaan, en druk vervolgens op de actietoets (de Cross toets) om je keuze te bevestigen.

ACTIES

Beweging

Rennen

Door op omhoog te drukken kun je Lara in looppas naar voren laten bewegen.

Door op omlaag te drukken kun je Lara met een sprongetje naar achteren laten bewegen.

Door op rechts en links te drukken kun je Lara naar rechts of naar links laten draaien.

Lopen

Door de loop toets (R1) samen met de richtingtoets omhoog of omlaag in te drukken, kun je Lara behoedzaam naar voren of naar achteren laten lopen. Zolang de loop toets (R1) ingedrukt is kan Lara niet van een randje vallen. Als je tegen een hoek oploopt, stopt Lara vanzelf.

Opzij stappen

De stap opzij toetsen naar links (L1) en naar rechts (R2) doen precies wat je er van mag verwachten.

Rollen

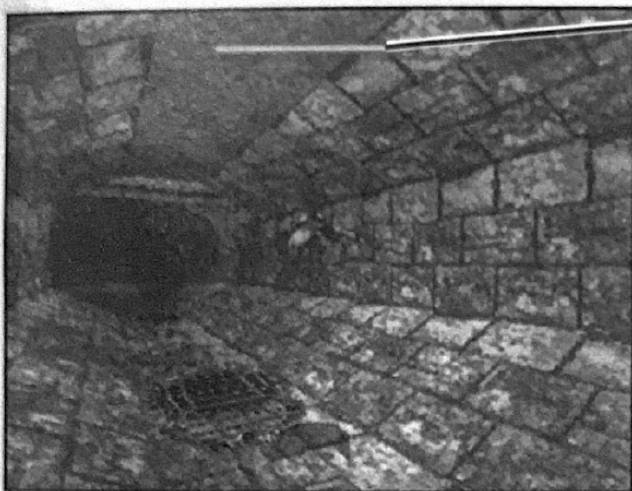
Als je rollen (de Circle toets) kiest, duikt Lara naar voren, om een koprol te maken en omgedraaid (met het gezicht de andere kant op) weer op te staan.

Springen

Lara kan in elke richting springen om vijanden te ontwijken. Druk op de springen toets (de Square toets) en Lara springt recht de lucht in.

Als je gelijk na het indrukken van de springen toets (de Square toets) een richting indrukt, springt Lara die richting uit.

Zwemmen



De lengte van het blauwe 'ademhalingsbalkje' neemt af hoe langer je onder water blijft. Als het helemaal teruggelopen is, verschijnt het bruine 'gesteldheidsbalkje'. Kom je niet meer boven voordat dit balkje teruggelopen is, dan verdrinkt Lara.

Onder water

Als Lara water tegenkomt, kan ze er in springen, en lekker een paar baantjes gaan trekken. Ze kan haar adem ongeveer twee minuten inhouden. Als ze na die tijd nog steeds onder water is, verdrinkt ze.

Door op omhoog, omlaag, naar links of rechts te drukken kun je Lara in die richting laten draaien.

Door op de springen toets (de Square toets) te drukken kun je Lara laten zwemmen.

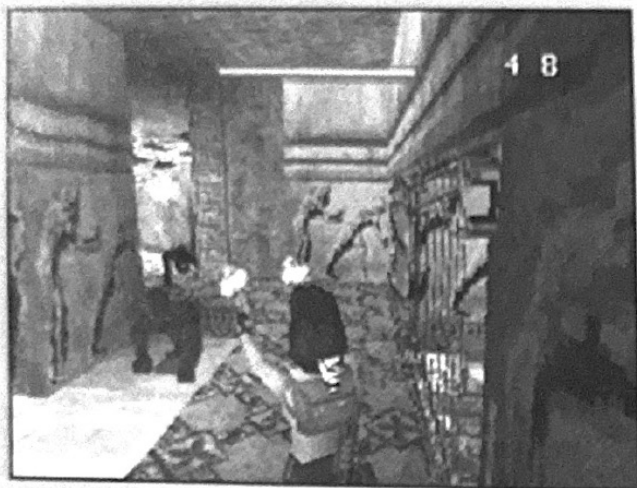
Lara kan hefboomen omzetten en dingen onder water oppakken. Beweeg er zo dicht mogelijk bij en druk op de actie toets (de Cross toets).

Aan de oppervlakte zwemmen

Links en rechts laten haar draaien, en naar voren en achteren laten haar in die richting zwemmen. Je kunt als ze aan de oppervlakte zwemt ook de stap opzij functies (L2 toets en R2 toets) gebruiken om haar naar links of naar rechts te laten zwemmen.

Door op springen (de Square toets) te drukken kun je Lara weer onder water laten duiken; als Lara dicht bij de rand is en je drukt op actie (de Cross toets) klimt ze eruit.

Aanvallen



Lara begint het spel met twee pistolen op zak. Verderop in het spel kan ze extra wapens vinden.

Schieten

Druk op trekken (de Triangle toets) en Lara trekt haar pistolen.

Als ze iets ziet wat haar niet bevalt, richt ze er direct haar pistolen op.

Als er meerdere vijanden zijn, richt Lara op verschillende doelen, en kiest ze de beste naar haar idee uit.

Als je op actie (de Cross toets) drukt terwijl Lara ergens op mikt dan geef je daarmee aan dat de vijand is. Vanaf dan blijft het voor onbepaalde tijd het huidige doelwit, zolang de actie toets (de Cross toets) ingedrukt blijft gehouden, onafhankelijk of Lara nu wel of niet het in vizier heeft.

Als de actie toets (de Cross toets) ingedrukt gehouden is, schiet Lara alleen op het huidige doelwit, en ziet ze andere vijanden in de nabije omgeving over het hoofd. Zodra Lara de vijand uit het oog verliest, verbreekt ze de lock-on op die vijand, maar het huidige doelwit zal nog steeds aan de vijand zijn verbonden.

De camera volgt het huidige doelwit, dus zelfs als Lara het uit het oog verliest, kun je nog steeds zien waar het uithangt.

Om Lara op het huidige doelwit te laten blijven schieten nadat ze het uit het oog heeft verloren, beweeg je haar gewoon in de juiste richting en klaar is Kees.

Als je op een andere vijand wil schieten, laat dan de actie toets (de Cross toets) los, en Lara kiest vanzelf een nieuw doelwit.

Als ze haar pistolen heeft getrokken, heeft Lara haar handen niet meer vrij voor andere dingen die ze met haar handen kan doen. Zoals de volgende:

Springen

Als Lara een obstakel tegenkomt waar ze overheen kan klimmen, druk dan tegelijkertijd op naar voren en de actie toets (de Cross toets) en ze springt erover heen.

Aan een randje klampen

Als Lara dichtbij een randje kan komen als ze springt, kun je door de actie toets (de Cross toets) in te drukken en ingedrukt te houden haar er aan te laten hangen. Druk op links of rechts om Lara opzij te laten slingeren.

Door op omhoog te drukken kun je Lara op de erboven gelegen verdieping laten klimmen.

Laat de actie toets (de Cross toets) los en Lara laat zich vallen.

Dingen oppakken

Lara kan dingen oppakken en in haar inventaris opslaan.

Zet Lara zo neer dat het voorwerp dat je wil pakken voor haar voeten ligt. Druk dan op Cross toets en ze pakt het op.

Schakelaars gebruiken

Zet Lara zo neer dat ze voor de schakelaar staat. Druk dan op de actie toets (de Cross toets) en ze zet de schakelaar om.

Puzzel items/sleutels gebruiken

Zet Lara zo neer dat ze voor het ding staat waar ze het voorwerp aan wil geven. Druk dan op de actie toets (de Cross toets) en de item menudraaischijf verschijnt. Door op links en rechts te drukken kun je het voorwerp dat je wil proberen uitkiezen, en door nog een keer op de actie toets (de Cross toets) te drukken kun je het gebruiken.

Voorwerpen duwen/trekken

Lara kan bepaalde blokken vooruit duwen om ze te kunnen gebruiken om ergens omhoog te klimmen. Ga voor het blok staan en houd de actie toets (de Cross toets) ingedrukt om Lara klaar te laten staan. Als ze er klaar voor is, druk dan op naar achteren om het blok achteruit te trekken, en naar voren om het blok vooruit te duwen. Laat de actie toets (de Cross toets) los als je er niet langer meer door wilt gaan.

Om je heen kijken

Als je op de kijken toets (L1) drukt, neemt de camera een positie vlak achter Lara in, onafhankelijk van wat de camera daarvoor deed. Als je de richtingtoetsen samen met de kijken toets (L1) ingedrukt houdt, kun je Lara om zich heen laten kijken. Zodra je de toets loslaat gaat het zicht weer over naar de normale stand. (Tip - als je Lara voorbereidt op een sprong en de camera is in een wat lastige positie, kun je door alleen op de kijken toets (L1) te drukken precies zien waar ze naar kijkt.)

MENUDRAAISCHIJVEN IN HET SPEL

Tijdens het spel kun je door op de SELECT toets te drukken de menudraaischijven laten verschijnen.

Druk op links of rechts om de menudraaischijf te laten draaien.

Druk op de kijken toets (L1) om het eerste item dat er dan voor staat te kiezen of te selecteren.

Druk op omhoog of omlaag om heen en weer te gaan tussen Inventaris, Item en Optie draaischijven (zie menudraaischijf voor de beschikbare opties) Druk op de Triangle of de Circle toets om een gemaakte item-keuze ongedaan te maken, en druk nog eens op SELECT toets om de menudraaischijven te verlaten.

Inventaris Draaischijf

Kompas

Kies het kompas om de richting waarin je staat weer te geven.

Wapens

De pistolen staan standaard geselecteerd en klaar voor gebruik. Als je extra wapens hebt gevonden, selecteer die dan en druk op actie (de Cross toets). Je kunt eveneens zien hoeveel munitie je ter beschikking staat.

Klein medisch pakket

Gebruik van een klein medisch pakket (als je die hebt opgepikt) herstelt Lara's gesteldheid met een half.

Groot medisch pakket

Gebruik van een groot medisch pakket (als je die hebt opgepikt) herstelt Lara's gesteldheid volledig.

Item draaischijf

Lara vindt af en toe dingen die goed van pas kunnen komen bij het oplossen van puzzels, en die dingen worden, eens gevonden, hier opgeslagen.

Optie draaischijf

Paspoort

Hier zijn drie mogelijkheden: een level opnieuw starten (Restart), een spel inladen (Load game) of naar het titelscherm terug gaan (Quit).

Zonnebril & Walkman

In beide gevallen, zie voor het gebruik hiervan het stuk over Het spel beginnen, want ze doen hier precies hetzelfde als daar beschreven.

SPEL OPSLAAN

Voorzie voldoende plaats op uw geheugenkaart vooraleer u begint te spelen.

Opmerking: je kunt geen spelen opslaan als je niet over een geheugenkaart beschikt.

Als je een Spel opslaan baken binnensleept (een ronddraaiende diamant) door dat op te pakken, wordt het huidige spel tot op dat punt opgeslagen. Aan het eind van het level wordt je nog eens gevraagd of je het spel vanaf dat punt wilt opslaan. Als je er hier voor kiest dat te doen wordt het huidige, halverwege opgeslagen, spel overschreven. Alle met succesvol afgeronde levels worden opgeslagen en kunnen later weer worden ingeladen.

De configuratie van het hele spel wordt met het spel mee opgeslagen.

SPEL INLADEN

Om een eerder opgeslagen spel in te laden, ga je eerst naar de menudraaischijf, kies het paspoort en selecteer het spel dat je wilt inladen. Een meer uitvoerige beschrijving van de paspoort functies is te vinden onder het kopje Het spel beginnen - Paspoort.

STATISTIEKEN SCHERM

Aan het eind van elk level krijg je het statistieken scherm te zien, waarop je kunt zien hoe je hebt gepresteerd.

Bij het succesvol afronden van elk level wordt je gesteldheid tot op 100% hersteld.

Als je tijdens het spel dood gaat, krijg je het paspoort scherm te zien. Hier kun je kiezen om een eerder opgeslagen spel in te laden (Load), opnieuw het level beginnen (Restart) of naar het titelscherm terug gaan (Quit).

CREDITS

Programmeurs	Jason Gosling Paul Douglas Gavin Rummery
Grafisch ontwerpers	Toby Gard Heather Gibson Neal Boyd
Extra programmering	Derek Leigh-Gilchrist Andrew Howe Mansoor Nusrat
Extra artwork	Lee Pullen Peter Barnard Stuart Atkinson Dave Pate
Muziek	Nathan McCree
Geluidseffecten	Martin Iveson
Script	Vicky Arnold
Oorspronkelijk idee	Toby Gard
Uitvoerend producent	Jeremy H. Smith

BEPERKTE GARANTIE

Core garandeert de oorspronkelijke koper van deze computer software dat het opslagmedium waar de software is op vastgelegd vrij van defecten in materiaal of werking is tot 90 dagen na aanschafdatum. Als het opslagmedium defect raakt binnen 90 dagen na aanschafdatum, vervangt Core kosteloos elk product dat defect is geraakt binnen die periode wanneer het wordt overlegd aan een van de service centra, zonder verzendkosten, tegen bewijs van aanschafdatum. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium dat de oorspronkelijke door Core geleverde software bevat en is niet geldig in geval van gebruikelijke slijtage en veroudering. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar zijn in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik of verwaarlozing. Elke impliciete garantie die op dit product kan worden betrokken, waaronder handelsgaranties en geschiktheid voor een specifiek doel komen hierbij te vervallen. Core is niet verantwoordelijk voor alle incidentele of daaruitvolgende schade.

Tomb Raider © & ™ 1996 Core Design Ltd. Alle rechten voorbehouden.

ATTENTION

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation™ Hardware Support.

Veuillez appeler notre service clientele a ces numeros suelement pour une assistance technique concernant la PlayStation™.

Bei allen Fragen rund umdie PlayStation™, kontakten Sie bitte den Kundenservice.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation™.

Por favour, liama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atencion ai Cliente si denes problemas con cuaiquler producto de hardware relacionado con la PlayStation™.

This product is exempt from classification under U.K. Law in accordance with the Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Customer Service Numbers

Games Hotlines

- | | | |
|---------------|---------------------|-------------|
| • Australia | 02 611 4574 | |
| • Austria | 0222 61051 111 | |
| • Belgium | 025 020 593 | |
| • Denmark | 31 23 24 04 | |
| • France | 01 30 89 15 15 | |
| • Germany | 069 66 54 33 00 | |
| • Greece | (0030-1) 6877701 | |
| • Ireland | +44 (0) 990 333 555 | |
| • Italy | 06 33018241 | |
| • Netherlands | 049 562 46 47 | |
| • New Zealand | 09 479 7459 | |
| • Norway | 66 90 43 10 | |
| • Portugal | (01) 354 02 30 | |
| • Spain | 902 102102 | |
| • Sweden | (+46) 08 510 100 50 | |
| • Switzerland | 052 243 0 555 | |
| • UK | 0990 99 88 77 | 0839 994446 |



Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited
© & ® 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

EIDOS
I N T E R A C T I V E

SLES-00024

“” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921000062